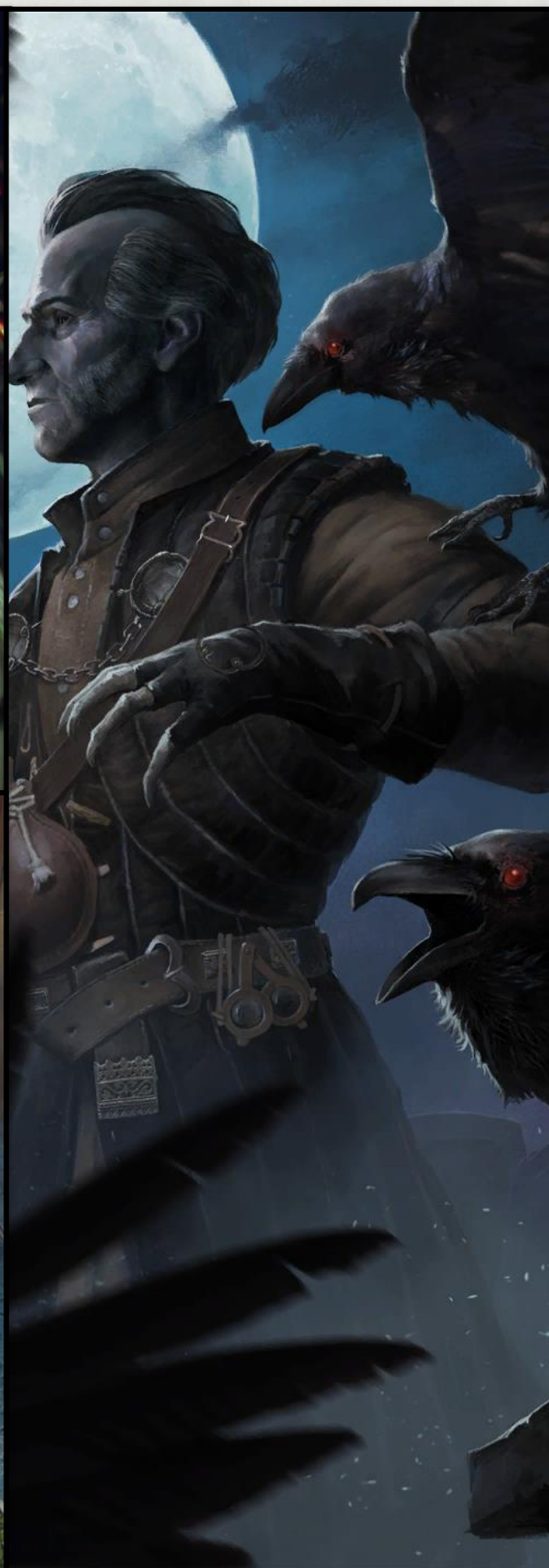
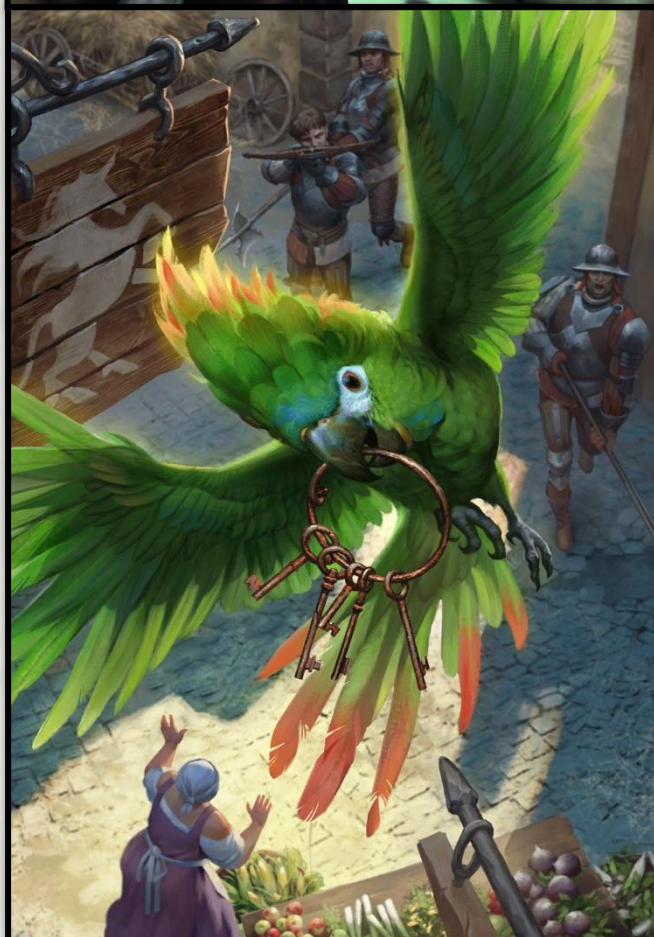


Witchers & Pets

Non officiel - Coololo_67



Disclaimer d'équilibrage

Pour ne pas empiéter sur la compétence de profession du druide (**Pacte animal**) ainsi que sur la classe « **druide animagus** » (non officielle), les interactions avec l'animal dressé sont longues et nécessitent beaucoup d'entraînements. Cependant, n'importe quel personnage joueur peut apprivoiser des animaux avec du temps. Les druides auront plus de facilité grâce à leur bonus sur les jets de survie et ils peuvent donner des ordres précis sans apprendre le tour à l'animal grâce à la compétence pacte animal.

Résumé

Apprivoiser un animal ne se fait pas en quelques heures. Il vous faudra, pour la plupart, plusieurs jours passés avec l'animal pour construire un lien avec lui. Une fois ce lien établi, il vous reconnaîtra comme son maître. Dès lors, vous pouvez lui apprendre à faire des actions particulières. Lui demander d'effectuer une action non apprise demandera un jet de commandement. Si un de vos animaux venait à périr, votre empathie serait diminuée de -1 par animal pendant un nombre de jours fixé par le MJ.

Ordre :

1. Créer l'animal et son caractère **avant** la rencontre
2. Apaiser l'animal
3. Apprivoiser l'animal
4. Dresser l'animal
5. Aimer l'animal tout le long

I. Apaisement

Pour apprivoiser une bête, il vous faudra l'approcher une première fois sans lui faire peur, donc l'apaiser. Certains animaux seront hostiles envers vous dès lors que vous entrez dans leur territoire, à vous de réfléchir au moment le plus propice pour vous en approcher.

Plusieurs stratégies s'offrent à vous :

- Le **pacificateur** : Vous pouvez tenter de vous approcher en douceur de l'animal (jet de survie vs résistance à la contrainte si prédateur, courage si proie). Mais attention, certains animaux préféreront passer à l'attaque si vous êtes la seule source de nourriture ou si vous représentez un danger immédiat.
- Le **sauveur** : Une bête blessée qui se voit soignée par vos soins pourra renoncer à s'enfuir/vous attaquer. Si la guérison est un succès, vous bénéficierez même d'un bonus d'apprivoisement (cf. table des modificateurs d'apprivoisement).
- Le **chevalier** : si l'animal est engagé en combat, vous pouvez vous battre à ses côtés/la libérer de l'emprise des ravisseurs. A la fin du combat, vous gagnerez un bonus de +3 pour apaiser l'animal avant de faire les jets d'apprivoisement.
- **L'attaquant** : Assommée la bête afin de la mettre en cage pour l'apprivoisement peut être une stratégie offensive ou faire l'objet de plan B en cas d'échec d'apaisement. Mais l'animal sera **hostile** dès son réveil (+4 de malus aux jets de survie).

Une fois apaisé par un jet, l'animal vous fait confiance et vous reconnaîtra les prochaines fois.

II. Apprivoisement

A proximité, vous pouvez faire un jet d'apprivoisement (**survie**) par jour pendant le nombre de jours correspondant à l'animal. La difficulté des jets est inscrite dans le tableau ci-dessous :

APPRIVOISEMENT					
Origine	Animal	SD pacte animal (druide)	SD apprivoiser	Jours	Dressage
Livre de base	Chien	10	14	3	
	Chat	12	16	3	
	Cheval	14	18	4	
	Mule	14	18	4	
	Oiseau	14	18	4	
	Chien sauvage	15	19	4	
	Destrier	16	20	4	
	Loup	16	20	5	
	Serpent	16	20	5	
	Bœuf	17	21	6	
Witcher Journal	Sanglier	15	19	4	
	Panthère	18	22	7	
	Ours	20	24	10	
Vesemir Journal (Non officiel)	Poisson	8	12	1	Non
	Tortue	10	14	2	Non
	Poulet	10	14	3	
	Lapin	10	14	3	
	Crabe/Homard	11	15	2	
	Oie	12	16	3	
	Vache	12	16	4	
	Autruche	13	17	3	
	Paon	13	17	3	
	Dromadaire	13	17	4	
	Chauve-souris	14	18	4	
	Chèvre	14	18	4	
	Raie	15	19	2	Non
	Chouette grise de Riv	15	19	5	
	Renard	15	19	5	
	Dauphin	16	20	6	
	Crocodile	17	21	7	
	Requin	19	23	9	
	Baleine	19	23	8	
	Tigre	20	24	10	

Chaque animal est différent, avant de faire les jets d'apprivoisement, il faut tirer aux dés son **tempérament**. Certains sont plus facilement apprivoisable que d'autres.

Les jets peuvent être modifiés suivant les événements. Voici une liste d'exemple :

Bonus/Malus	SD
Animal attaqué par tiers	+5
Blessé	+3
Animal Hostile	+4
Soigné	-3
Nourri à la main	-2

Pour rappel, les animaux ne sont pas hostiles envers les elfes tant qu'ils ne sont pas attaqués ou menacés.

LES CRITIQUES

Un échec normal rallonge la durée d'un jour, et une réussite critique la diminue d'un jour. Un échec critique a des conséquences en fonction de la différence du jet par rapport au SD :

ECHECS CRITIQUES	
Différence	Effets CUMULATIFS
<7	Hostile
7+	+Combat & remise à 0 des jours
12+	+malus d'apprivoisement permanent de +5

Les effets des échecs critiques sont bien cumulatifs. Ainsi, un échec entraînant une différence de 12 entre le SD d'apprivoisement et le jet de survie du lanceur (après application des modificateurs), aura pour conséquence d'appliquer un malus d'apprivoisement de l'animal permanent de +5, une remise à zéro des jours, une attaque du monstre (engageant le combat) et l'hostilité temporaire de l'animal.

III. Dressage

Une fois l'apprivoisement passé et votre animal à vos côtés, vous pouvez dépenser un jour et un nombre de points de progression pour lui apprendre à effectuer des actions si l'animal peut être dressé (dernière colonne du tableau « APPRIVOISEMENT »). Le coût d'apprentissage des animaux possédant au minimum 4 INT est réduit de 1. Une fois l'action apprise, aucun jet n'est requis pour que l'animal s'exécute. Il n'y a pas de limite au nombre d'ordre appris.

Voici une liste non exhaustive des actions que peuvent apprendre les animaux. Le MJ décidera si une action ne peut pas être apprise pour un type de bêtes du fait de sa race. Sur ce tableau se situe également le SD du commandement à effectuer si vous n'avez pas appris l'ordre à votre animal (qui correspond au SD de pacte du druide +4).

DRESSAGE			
Ordre	<i>SD pacte</i>	SD commandement	P.P.
Attaquer	10	14	2
Arrête !	10	14	2
Battre en retraite	10	14	2
Défendre	14	18	3
Pas toucher !	14	18	3
Attraper une cible	15	19	3
Monter l'animal si possible	15	19	3
Se rendre dans un lieu inconnu	15	19	3
Surveiller une zone	16	20	4
Attraper un objet	17	21	4

Pour rappel, un animal non dressé tentera coûte que coûte de protéger son maître. Lui dire d'arrêter est un ordre qu'il doit apprendre pour qu'il s'arrête à coup sûr.

IV. Comportement de l'animal

Même apprivoisé, l'animal conserve son instinct et ses capacités. Son comportement global ne change pas et reste le même. Tirez le comportement de l'animal avant la rencontre, de manière à adapter celle-ci selon le caractère de la bête, un animal peureux aura tendance à s'enfuir alors qu'un agressif attaquera. Il est possible de connaître le caractère de l'animal avec un jet de déduction SD12 en l'observant pendant 1 heure.

COMPORTEMENT		
Jet	Traits de caractères	Mod.
1	Peureux	+1 vigilance
2	Agressif	+1 DEG
3-6	Rien de particulier	-
7	Sociable	-1 pour apprivoiser
9	Curieux	-1 PP par dressage
10	Têtu	+1 PP par dressage, +1VOL

Si l'animal est **peureux** ou **agressif**, lancez 1d10. Sur 10, l'animal en question est une Femelle et attend une portée. Le MJ décide si la portée arrive à son terme ou si les nourrissons sont déjà là.

En fonction de son caractère, le MJ ou le joueur peut lui inventer un passé.

SEXE

Le sexe de l'animal lorsqu'il n'est pas imposé (imposé pour Tigre/Bœuf...) est également tiré aux dés : **Paire**, c'est une **Femelle** ; **Impaire**, c'est un **Mâle**.

ACCOUPEMENT ET PORTEES

Si possible, l'animal peut charmer ou être charmé. Le MJ décide de la durée de la portée ainsi que du nombre de petits en fonction du type d'animal.

GESTION DE LA MORT

Si un de vos animaux venait à périr, votre empathie serait diminuée de -1 par animal pendant un nombre de jours fixé par le MJ. Cela s'applique également aux animaux si vous maîtriser une meute.

Ci-joint se trouve l'annexe contenant les animaux non officiels du journal de Vesemir en VO.